

SISTEM INFORMASI INVENTARIS ALAT TULIS KANTOR DAN SUVENIR PADA KANTOR PELAYANAN PAJAK PRATAMA SUMBAWA BESAR BERBASIS DEKSTOP

Yudi Mulyanto¹, Agus Satriansyah², Sari Noviana³

Program Studi Informatika Fakultas Teknik, Universitas Teknologi Sumbawa

*Corresponding author. E-mail: ¹ mulyanto.yudi@uts.ac.id, ² Agus.satria17@gmail.com, ³

noviana.sari@uts.ac.id

Abstract

Diterima
Bulan Mei
2019

Diterbitkan
Bulan Juli
2019

Keywords:
*Sistem Informasi, Inventori,
KPP Pratama Sumbawa
Besar, Dekstop, Delphi 7.0.*

This study aims to (1) to design and build an Inventory Information System for Office Stationery and Souvenirs at the Sumbawa Tax Pratama service office, (2) minimize data duplication and faster data retrieval, (3) to facilitate data input and reporting processes. This study uses qualitative data collection methods (observation, documentation and literature study), system design using Unified Modeling Language or UML (*use case*, activity diagram, *sequence* diagram and class diagram), the software development method used is waterfall and built using Delphi 7 and databases use *Mysql* and software testing methods using black boxes, namely testing done by testing the software in terms of functionality. The results of the research are Inventory Information System for Office Stationery and Souvenirs at the Big Sumbawa Large Tax Pratama service office, equipped with a login menu with a different user level, the main menu containing options including ATK and Souvenir, from the menu has a transaction consisting from taking goods, purchasing goods, regional office grants, stock items and reports so as to provide benefits to the Sumbawa Besar Primary Tax Service Pelayanan Office.

PENDAHULUAN

Alat Tulis Kantor (ATK) merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi karena dapat membantu kegiatan operasional kantor atau instansi, seperti bolpoin untuk menandatangani berkas, kertas HVS dan lain sebagainya. ATK dan sovenir sangat penting kegunaannya pada kantor-kantor pelayanan, salah satunya adalah Kantor Pelayanan Pajak (KPP) Pratama Sumbawa Besar.

Kantor Pelayanan Pajak (KPP) Pratama Sumbawa Besar merupakan kantor pelayanan administrasi pajak yang setiap harinya melayani masyarakat dalam pengurusan pajak. Banyaknya masyarakat yang dilayani,

mengakibatkan penggunaan ATK dan suvenir tidak terkontrol, sehingga hampir 50% pengeluaran kantor digunakan untuk pembelian ATK. Dalam hal ini, Kantor Pelayanan Pajak (KPP) Pratama Sumbawa Besar masih menerapkan sistem semi komputerisasi dalam penginputan data, pembelian, dan menyusun pelaporan pengambilan stok menjadi relatif lama.

Oleh karena itu, perlu adanya Sistem Informasi ATK dan Suvenir pada Kantor Pelayanan Pajak (KPP) Pratama Sumbawa Besar Berbasis Dekstop yang bertujuan untuk mempermudah proses penginputan dan pelaporan data.

LANDASAN TEORI

Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan sekumpulan prosedur yang dibuat oleh manusia dalam suatu organisasi untuk mencapai suatu tujuan yang bersifat informasi. Kemajuan alat komunikasi pada milenium ketiga semakin mempermudah perolehan informasi dari berbagai sumber untuk berbagai kepentingan, terutama dalam berbagai pengambilan keputusan didalam perusahaan. Itulah sebabnya sangat dirasakan pentingnya mengelola informasi secara terintegrasi pada setiap organisasi perusahaan (Rendy Adhitama, 2012).

Inventaris

Inventaris merupakan simpanan barang-barang mentah, material atau barang jadi yang disimpan untuk digunakan dalam masa mendatang atau dalam kurun waktu tertentu (Ristono, 2009).

Inventaris merupakan proses mengelola pengadaan atau persediaan barang yang dimiliki oleh suatu kantor atau Perusahaan dalam melakukan kegiatan operasionalnya (Andi dan Wahana Komputer, 2007).

Dengan demikian penulis dapat menyimpulkan bahwa inventaris adalah proses pengadaan maupun persediaan barang yang dimiliki oleh suatu kantor atau perusahaan dalam melakukan operasional baik digunakan dalam masa mendatang maupun kurun waktu tertentu.

Alat Tulis Kantor

Alat Tulis Kantor adalah perlengkapan kantor yang sangatlah penting, tanpa alat tersebut pekerjaan kita kan terbengkalai dan bahkan tidak akan terselesaikan. Meskipun sekarang ini teknologi semakin canggih tetapi tetap saja tidak akan bekerja dan berfungsi tanpa adanya Alat Tulis Kantor, bahkan saat ini kita kan masih menemukan barang tersebut berada di laci – laci meja kerja.

Suvenir

Suvenir atau cinderamata adalah suatu yang dibawah oleh seseorang tamu atau wisatawan kerumahnya untuk kenangan yang terkait dengan benda itu, istilah ini kadang disinimkan dengan oleh-oleh, souvenir, tanda mata atau kenang-kenangan.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

Adapun tahap – tahap yang dilakukan dalam pengumpulan data untuk merancang dan membangun sistem informasi ini adalah sebagai berikut:

1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi pustaka. Metode pengumpulan data ini dilakukan dengan cara memperhatikan referensi atau literatur yang mendukung dalam penyusunan skripsi ini.

2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian skripsi ini adalah metode *waterfall*, yaitu pemodelan yang menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian dan tahap pendukung seperti *maintenance* (pemeliharaan).

2.1. Analisis

Proses pengumpulan kebutuhan perangkat lunak, perangkat keras, data dan pengguna dilakukan secara intensif agar sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan untuk membangun sistem informasi ini.

2.2. Desain

Desain perangkat lunak adalah bagian dari proses perancangan tampilan yang

kemudian diimplementasikan ke dalam sistem yang dibangun, meliputi struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean.

2.3. Pengodean

Dari rancangan desain antarmuka yang telah dibuat, selanjutnya desain harus diimplementasikan ke dalam perangkat lunak agar menjadi program yang dapat dioperasikan oleh pengguna sesuai dengan rancangan yang telah ditentukan.

2.4. Pengujian

Tahap pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa semua bagian dari program yang telah dibangun dapat dioperasikan dengan baik sehingga dapat meminimalisir kesalahan (*error*) yang terjadi, serta pada tahap ini penulis menggunakan metode pengujian *black box* untuk memastikan kesesuaian program dengan yang diinginkan.

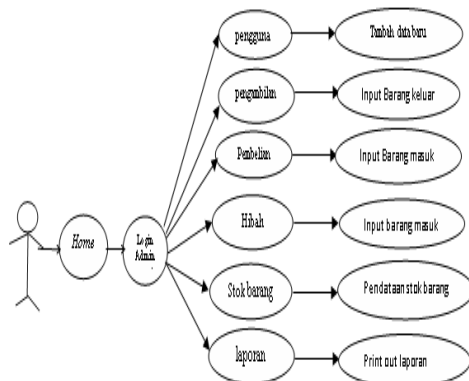
2.5. Pemeliharaan

Setelah program melalui tahap pengujian tidak menutup kemungkinan sebuah sistem informasi mengalami perubahan data setelah program sudah dikirimkan ke pengguna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Perancangan Sistem

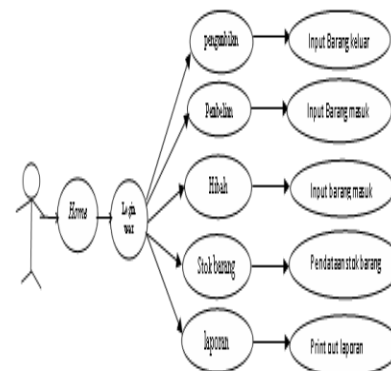
1. Use Case Diagram Admin Login



Gambar 1. Use Case Diagram admin Login

Pada *use case diagram* admin login icon delphi pada saat aplikasi dijalankan dan selanjutnya akan menampilkan menu Home. Pada menu home terdapat menu login yang dimana menu login akan masuk sebagai admin. Ketika admin masuk maka akan menampilkan menu pilihan dimana terdapat beberapa pilihan yang terdiri dari menu pengguna yaitu untuk menambah pengguna baru untuk bisa masuk ke sistem, menu pengambilan yaitu untuk menginput pengambilan barang, menu pembelian yaitu untuk menginput pembelian barang masuk, menu hibah kanwil yaitu untuk menginput hibah barang dari kanwil, menu stok barang untuk pendataan barang masuk, laporan yaitu untuk print out laporan.

2. Use case Diagram User Login

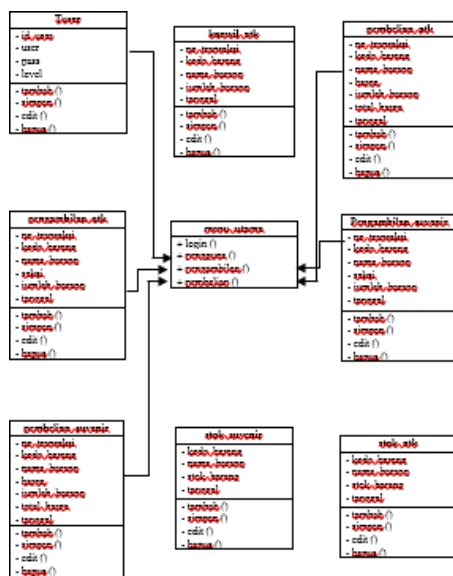


Gambar 2. Use Case Diagram User Login

Pada *use case diagram* user login icon delphi pada saat aplikasi dijalankan dan selanjutnya akan menampilkan menu Home. Pada menu home terdapat menu login yang dimana menu login akan masuk sebagai user. Ketika user masuk maka akan menampilkan menu pilihan dimana terdapat beberapa pilihan yang terdiri dari menu pengambilan yaitu untuk menginput pengambilan barang, menu pembelian yaitu untuk menginput pembelian barang masuk, menu hibah kanwil yaitu untuk menginput hibah barang dari kanwil, menu stok barang untuk pendataan barang masuk, laporan yaitu untuk print out laporan.

b. Class Diagram

Class diagram pada Sistem Informasi Inventaris Alat Tulis Kantor Dan Suvenir Pada Kantor Pelayanan Pajak Pratama Sumbawa Besar Berbasis Dekstop ini menunjukkan relasi antar tabel yang ada di dalam sistem informasi serta garis yang dihubungkan menunjukkan komunikasi antar class diagram. Class diagram dapat dilihat pada gambar 3. berikut:



Gambar 3. Class Diagram

c. Rancangan Basis Data

Terdapat sembilan tabel pada basis data yang digunakan dalam pembangunan sistem informasi ini, diantaranya yaitu:

Tabel 1. Struktur Tabel tuser

Field	Type	Keterangan
id_admin	int (5)	Primary key
user	varchar (20)	Foreign key
pass	varchar (20)	
level	varchar (20)	

Gambar struktur tabel diatas terdapat didalam basis data My SQL dengan nama

basis data inventaris dan nama tabel tuser serta memiliki *field* id_user dengan *type* integer *value* maksimal 5 (lima), *field* user dengan *type* varchar *value* maksimal 20 (dua puluh), *field* pass dengan *type* varchar *value* maksimal 20 (dua puluh), *field* level dengan *type* varchar *value* maksimal 20 (dua puluh).

d. Rancangan Interface

Adapun perancangan user *interface* yaitu terdiri dari rancangan rancangan menu utama, rancangan menu pilihan, rancangan menu atk, rancangan menu suvenir, dan rancangan menu pengguna. Adapun rancangan *user interface* sebagai berikut :

i. Rancangan Menu Utama

Adapun rancangan menu utama sebagai berikut:

Rancangan Menu Utama

Tanggal 16/07/2018
Jam 23:18:56

Logo Kantor

DIREKTORAT DENDRAL PAJAK
KPP PRATAMA SUMBAWA

Login Menu I

Sebagai

Nama

Password

OK

Gambar 4. Rancangan Menu Utama

Pada gambar diatas merupakan tampilan login pada menu utama. Dimana terdapat label tanggal dan jam berfungsi untuk menampilkan tanggal dan jam di menu utama, kolom pada label sebagai yang berfungsi untuk memasukan data *user login*, kolom pada label nama berfungsi untuk memasukan nama *user*. Kolom pada label *password* berfungsi untuk memasukan *password user* dan *button* ok berfungsi untuk memastikan data yang dimasukan benar atau salah.

- ii. Rancangan Menu Pilihan
Adapun rancangan menu pilihan sebagai berikut:



Gambar 5. Rancangan Menu Pilihan

Pada gambar diatas merupakan tampilan menu pilihan. Dimana terdapat beberapa menu yang diantaranya yaitu menu atk berfungsi untuk menampilkan *form input* data atk, menu souvenir berfungsi untuk menampilkan *form input* data souvenir, *logout* berfungsi untuk pergantian user, menu pengguna berfungsi untuk menampilkan *form input* data pengguna dan *sub* menu keluar berfungsi untuk keluar dari sistem.

- iii. Rancangan Menu Atk
Adapun rancangan menu atk sebagai berikut:



Gambar 6. Rancangan Menu ATK

Pada menu ATK terdapat enam *button* yaitu *button* pengambilan berfungsi untuk menampilkan form pengambilan atk, *button* pembelian berfungsi untuk menampilkan form pembelian atk, *button* hibah kanwil berfungsi untuk menampilkan form hibah kanwil atk, *button* stok barang berfungsi untuk menampilkan form stok barang atk, *button* laporan berfungsi untuk menampilkan form

laporan data dari menu atk dan *button* kembali untuk kembali ke menu pilihan.

- iv. Rancangan Menu Souvenir
Adapun rancangan menu souvenir sebagai berikut:



Gambar 7. Rancangan Menu Souvenir

Pada menu souvenir terdapat enam *button* yaitu *button* pengambilan berfungsi untuk menampilkan form pengambilan souvenir, *button* pembelian berfungsi untuk menampilkan form pembelian souvenir, *button* hibah kanwil berfungsi untuk menampilkan form hibah kanwil souvenir, *button* stok barang berfungsi untuk menampilkan form stok barang souvenir, *button* laporan berfungsi untuk menampilkan form laporan data dari menu souvenir dan *button* kembali untuk kembali ke menu pilihan.

- v. Rancangan Menu Pengguna
Adapun rancangan menu pengguna sebagai berikut:



Gambar 8. Rancangan Menu pengguna

Pada menu pengguna terdapat tujuh *button* yaitu *button* tambah yang berfungsi untuk menambah data pengguna, *button*

simpan berfungsi untuk menyimpan data, *button* edit berfungsi untuk memperbaiki data yang salah, *button* batal berfungsi untuk membatalkan penginputan data, *button* cari berfungsi untuk mencari data, *button* hapus berfungsi untuk menghapus data yang diinginkan dan *button* kembali berfungsi untuk kembali ke menu pilihan. Selain itu adapun tiga kolom input text yang terdapat pada label nama pengguna, password dan level yang berfungsi untuk memasukkan data pengguna baru dan pada tabel data grid yang berfungsi untuk menampilkan data yang telah tersimpan.

e. Implementasi Program

Adapun implementasi program dengan level admin dan user pada Sistem Informasi ATK dan Suvenir pada Kantor Pelayanan Pajak (KPP) Pratama Sumbawa Besar Berbasis Dekstop adalah sebagai berikut:

1. Tampilan Icon Delphi 7

Adapun hasil implementasi pada *icon* adalah sebagai berikut:



Gambar 9. Tampilan Icon Delphi 7

aplikasi *delphi 7* yang digunakan dalam merancang dan membuat sistem informasi yang dibutuhkan oleh kantor pelayanan pajak pratama sumbawa besar yaitu sebagai berikut:

Pada gambar diatas merupakan tampilan *icon* delphi 7. Adapun proses yang dilakukan yaitu dengan mengklik icon delphi 7 yang kemudian akan menampilkan form menu utama yang terdapat menu login.

2. Tampilan Menu Utama Login

Adapun hasil implementasi yang telah dilakukan agar sistem yang telah dirancang

dapat sesuai dengan apa yang diharapkan dan tampilan menu utama login dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 10. Tampilan Menu Utama Login

Pada gambar diatas merupakan tampilan pada menu login. Adapun proses yang dilakukan yaitu dengan menginput data pilihan level user serta menginput username dan password sesuai data level user. Setelah data diinput, maka langkah selanjutnya mengklik button ok pada form login untuk dapat mengakses fitur-fitur menu utama pada sistem

3. Tampilan Menu Pilihan

Adapun hasil implementasi yang telah dilakukan agar sistem yang telah dirancang dapat sesuai dengan apa yang diharapkan dan tampilan menu pilihan dapat dilihat sebagai berikut:



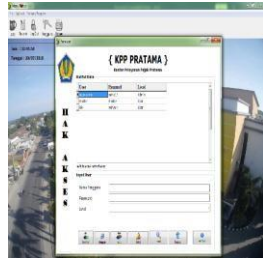
Gambar 11. Tampilan Menu Pilihan

Pada gambar diatas merupakan tampilan menu pilihan setelah melakukan login. Adapun aktifitas yang ditampilkan pada menu pilihan yaitu menu ATK, menu souvenir, menu pengguna, logout dan keluar.

4. Tampilan Menu ATK

Adapun hasil implementasi yang telah dilakukan agar sistem yang telah dirancang

dapat sesuai dengan apa yang diharapkan dan tampilan menu atk dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 12. Tampilan Menu ATK

Pada gambar diatas merupakan tampilan menu ATK pada menu pilihan. Adapun aktifitas yang dapat dilakukan pada menu atk yaitu pengambilan barang, pembelian barang, hibah kanwil, stok barang dan laporan.

5. Tampilan Menu Suvenir

Adapun hasil implementasi yang telah dilakukan agar sistem yang telah rancang dapat sesuai dengan apa yang diharapkan dan tampilan menu souvenir dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 13. Tampilan Menu Suvenir

Pada gambar diatas merupakan tampilan menu souvenir pada menu pilihan. Adapun aktifitas yang dapat dilakukan pada menu souvenir yaitu pengambilan barang, pembelian barang, hibah kanwil, stok barang dan laporan.

6. Tampilan Menu Pengguna

Adapun hasil implementasi yang telah dilakukan agar sistem yang telah rancang dapat sesuai dengan apa yang diharapkan dan tampilan menu pengguna dapat dilihat sebagai berikut:


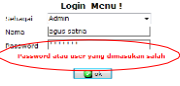
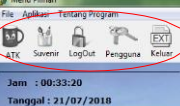
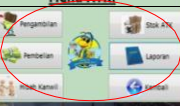
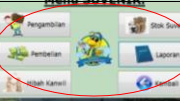
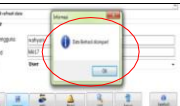


Gambar 14. Tampilan Menu Pengguna

Pada gambar diatas merupakan tampilan menu pengguna pada menu pilihan dimana didalamnya terdapat proses untuk menginput data pengguna sebagai *user* sistem.

f. Pengujian

Adapun pengujian sistem yang digunakan yaitu *Black-Box testing* yang bertujuan untuk menemukan kesalahan pada saat sistem dijalankan. Dengan menggunakan pendekatan *Black-Box testing* kita dapat mengetahui apakah sistem dapat memberikan keluaran seperti yang diharapkan. Dalam tabel dibawah ini berisi persyaratan fungsionalitas sistem yang diuji bersama pengguna dengan *Level Admin* dan *User*. Adapun hasil pengujian sistem saat *login* dengan *level Admin* dan *User* adalah sebagai berikut:

N o	Rancangan Proses	Hasil Yang Diharapkan	Hasil	Keterangan
1.	Tampilan Login	Input level, username dan password	sesuai	
		Jika username atau password salah	sesuai	
2.	Tampilan Menu Pilihan	Masuk ke tampilan menu pilihan dan Menampilkan menu-menu pilihan	sesuai	
3.	Tampilan Menu ATK	Masuk ke menu atk dan menampilkan pilihan transaksi	sesuai	
4.	Tampilan Menu Souvenir	Masuk ke menu souvenir dan menampilkan pilihan transaksi	sesuai	
5.	Tampilan Menu Pengguna	Menambah pengguna baru	sesuai	

Tabel 4.28. Hasil Pengujian Dengan Level Admin

PERAWATAN

Setelah melalui proses pengembangan sistem dengan menggunakan metode *waterfall* yaitu analisis, desain, implementasi dan pengujian selanjutnya proses terakhir adalah perawatan. Dalam proses perawatan aplikasi yang telah dibangun tidak menutup kemungkinan akan mengalami *error* atau kesalahan pada sistem yang dioperasikan, diantaranya sebagai berikut:

1. Menu login dengan level user yang berbeda
2. Menu transaksi pengambilan ATK dan Souvenir
3. Menu transaksi pembelian ATK dan Souvenir
4. Menu sisa stok, dan
5. Menu pengaturan pengguna

Setelah menganalisa kembali dan mencari referensi mengenai permasalahan-permasalahan pada sistem, peneliti dapat mengatasi permasalahan tersebut dengan melakukan perawatan secara berkala sehingga sistem dapat berjalan seperti yang diharapkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Dari penjelasan diatas maka penulis dapat menyimpulkan sesuai dengan permasalahan yang ada bahwa merancang Sistem Informasi Inventaris Alat Tulis Kantor Dan Souvenir Pada Kantor Pelayanan Pajak Pratama Sumbawa Sumbawa Besar Berbasis Dekstop tidak hanya menggunakan Microsoft excel saja tetapi juga dapat dikembangkan menggunakan sebuah aplikasi salah satunya menggunakan aplikasi berbasis *desktop* yaitu menggunakan delphi 7.0 dan hasil *efektif* untuk mempermudah admin menginput dan melaporkan data ATK dan souvenir, sehingga penulis dapat melakukan pengujian terhadap sistem informasi yang dibangun agar sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

2. Saran

Untuk mengembangkan Sistem Informasi Inventaris Alat Tulis Kantor Dan Souvenir Pada Kantor Pelayanan Pajak Pratama Sumbawa Sumbawa Besar Berbasis *Dekstop* ini bisa dikembangkan kearah jaringan *client server* sehingga dapat mempercepat pengolahan data dan transaksi.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

- a) Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informatika
- b) kantor Pelayanan Pajak Pratama Sumbawa Besar Bapak Prana Aditya yang telah membantu mengumpulkan data dalam penelitian skripsi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Agung Wahana dan Asep Ririh Riswaya. (2013). "Sistem Informasi Pengadaan Barang Atk Di Pt. Mekar Cipta Indah Menggunakan Php Dan Mysql" *Jurnal Computech & Bisnis*, Vol. 7, No. 2, Desember 2013, 73-83 ISSN 2442- 4943.
- [2] Aldila Febrian Z.G. (2016). "Sistem Informasi Inventory Peralatan Kantor Pada Universitas Komputer Indonesia (Unikom) Bandung" *Skripsi Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik Dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia Bandung*.
- [3] Indriyawan, Eko. (2011). *Mastering Delphi XE*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- [4] McLeod, (2000). "Sistem Informasi Inventory Peralatan Kantor Pada Universitas Komputer Indonesia (Unikom) Bandung" *Skripsi Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik Dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia Bandung*.
- [5] Pressman, Roger S. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak (Pendekatan Praktisi) Edisi 7: Buku I*. Yogyakarta: Andi

